MANUALE

Piccolo regista

Uno spettacolare gioco di ricerca in 3D per bambini da 6 anni in su.

Contenuti:

MANUALE 1

Piccolo regista 1

Contenuti: 1

Prefazione 3

Salve genitori! 3

Obiettivi del programma 3

Introduzione 4

Uso del Programma 5

PULSANTI IMPORTANTI: 5

Riquadro 3-D Studio **5**

Riquadro Film: **6**

Strumenti: 7

La testa di Gordi: **7**

Pezzo del Puzzle: **7**

Sedia del regista: **7**

Spezzone: **8**

Riquadro del regista: 8

ATTIVITA': 10

Progettazione: **10**

Creare il film: **11**

Scambiare i diamanti: **11**

Riparare la finestra: **12**

Che cosa c'è dietro ai mattoni? **12**

Puzzle: **13**

Tris: **14**

Gioco delle Carte: **14**

Colora per numero: **15**

AVVISO DI COPYRIGHT 15

RINGRAZIAMENTI: 16

Prefazione

Salve genitori!

Compedia, gli sviluppatori della serie "Divertiti e impara con Gordi", è tornata! Questa volta propone ai vostri bambini un'avventura 3D emozionante che si svolge all'interno di uno studio cinematografico.

La creatività e l'immaginazione sono stimolate mentre i bambini scelgono gli sfondi, la musica, i dialoghi e i colori per mezzo di numerose opzioni.

Vengono sviluppate le abilità di soluzione dei problemi e di progettazione in questa avventura, mentre i bambini interagiscono con gli attori e scoprono i modi di aiutare l'animatore a finire il suo film!

Grazie per l'acquisto di questo programma. In Compedia ci dedichiamo a realizzare giochi educativi innovatori della più alta qualità, progettati per sviluppare le abilità di apprendimento e di riflessione. Intuitivi, amichevoli e divertenti, tutti i nostri programmi trasformano l'apprendimento in un'attività divertente sia per l'individuo che per il gruppo.

Obiettivi del programma

Questo stimolante programma sviluppa la creatività, la riflessione e le abilità di soluzione dei problemi. Con una serie di giochi e di attività educative, l'immaginazione e la percezione spaziale vengono incoraggiate mentre i bambini personalizzano a piacimento un film animato.

Introduzione

Contro un fondale 3-D, due persone foto-realistiche stanno discutendo: L'animatore e il suo capo, sig. Goldstein. Il capo minaccia di licenziare l'animatore se non finisce il film entro la mattina successiva. L'animatore supplica... inutilmente.

Uno sbattere di porta e l'animatore si trova da solo alle prese con una situazione impossibile. Nella sua disperazione, cade addormentato. Ed allora qualcosa accade. Due attori vengono in aiuto dell'animatore addormentato. Uno di loro è un guanto disegnato e l'altro è il nostro eroe, Gordi.

Sulla scrivania dell'animatore c'è una pila di carte. Il foglio superiore contiene un'illustrazione incompleta. I due attori iniziano una ricerca nello studio, (che è foto-realistico e rappresentato in 3D), per trovare gli elementi mancanti nel disegno.

Ogni elemento che individuano, al tocco magico del guanto si modifica in un'immagine bidimensionale. L'elemento viene messo da parte per essere in seguito nell'illustrazione incompleta. Alcuni degli oggetti sono in piena vista, altri sono nascosti, alcuni propongono sfide prima di diventare disponibili. Quando tutti gli oggetti mancanti sono stati trovati e posti nell'illustrazione, l'utente può fare quanto segue:
Selezionare la musica di sottofondo, scegliere la sincronizzazione per le risate e gli applausi ed in più, (sono possibili tre scelte) l'utente può selezionare il dialogo degli attori in una data scena. In alternativa, disponendo di un microfono, gli utenti possono registrare il loro dialogo.

Una volta completata una scena, può essere vista in anteprima dall'utente. Dopo che ogni scena è completata, si può passare alla scena incompleta successiva su cui lavorare.

In ogni fase, l'utente può osservare il suo progresso nel film animato e può fare cambiamenti retroattivi.

Uso del Programma

Inserite il primo CD. Sullo schermo vedrete il titolo del programma e potrete scegliere fra le seguenti opzioni:

Introduzione - Consigliamo caldamente di vedere l'introduzione la prima volta che si avvia il gioco. L'introduzione descrive la struttura del gioco e fornisce una spiegazione di ciò che seguirà. E' possibile vedere l'introduzione sino alla fine, oppure arrestarla premendo un qualsiasi tasto.

Gioca - Se scegliete questa opzione, salterete l'introduzione e potrete accedere direttamente al gioco.

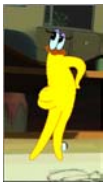
Ringraziamenti - Se fate clic su questo pulsante, sarete presentati al team di produzione.

Termina - Se fate clic su questo pulsante, potrete terminare il programma e tornare a Windows.

IL GIOCO: All'inizio del gioco, vi troverete nella stanza dell'animatore in un studio cinematografico in tre dimensioni.

PULSANTI IMPORTANTI:

Guanto giallo:



Nelle differenti fasi del gioco, il guanto cambierà forma e movimento. Quando il guanto comincia a camminare, questo significa che potete muovervi in quella direzione. Quando il guanto indica qualcosa, potete "estrarre" magicamente l'oggetto e convertirlo in formato 2-D.

Quando vedete il guanto giocare con una sfera, potete accedere ad un gioco o ad un'attività.

Riquadro 3-D Studio

Strumenti:
Per mezzo di questi strumenti potete conservare un gioco, ritornare ad un gioco che avete conservato, o rinunciare al gioco. In più, potete controllare il volume della musica di sottofondo e delle voci.

Gordi:
Se non sapete che cosa fare, basta fare clic sulla testa di Gordi e vi verrà dato aiuto.

Attività:
Di qui, potete saltare diritto alle attività che avete già visito.

Cinepresa:
La cinepresa riprenderà le scene animate in modo che voi possiate completare il film.

DOPO AVER FATTO CLIC SULLA CINEPRESA: Il riquadro 3D si trasforma nel riquadro Film

Mappa:
Fate clic sulla mappa per tornare in una stanza dello studio visitata in precedenza.

Cestino:
Se non desiderate un oggetto, basta prenderlo e gettarlo nel cestino.

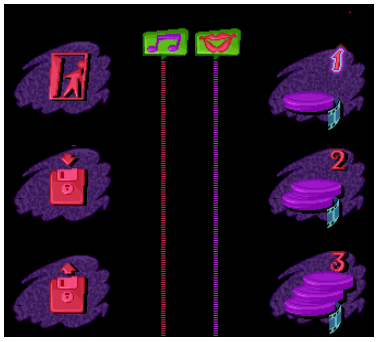
Riquadro Film:

Si può accedere al riquadro Film dopo aver fatto clic sulla cinepresa nel riquadro 3D. Da qui potete prendere gli oggetti che avete trovato e disporli nei posti vuoti (a condizione che vi si adattino). Se non si adattano, dovete tornare nello Studio per cercare oggetti differenti.

Dopo aver trovato tutti gli oggetti e averli messi al loro posto in ogni scena, lo schermo in bianco e nero diventerà a colori e potrete andare direttamente al riquadro del Regista.

Dal riquadro del Regista, potete rivedere il film dopo averlo completato.

Strumenti:



Questi strumenti sono per quelli di voi che desiderano cambiare il volume delle voci ed il volume della musica di sottofondo. Qui, potete anche cambiare il livello di difficoltà dei giochi. Per mezzo di questi strumenti potete conservare un gioco, riaprire un gioco che già avete giocato, o rinunciare al gioco.

La testa di Gordi:

Se non sapete che cosa fare, basta fare clic sulla testa di Gordi e vi verrà dato aiuto.

Pezzo del Puzzle:

Di qui, potete andare diritto ai giochi che avete già visto in precedenza.

Sedia del regista:

Fate clic sulla sedia del regista per tornare di nuovo alle stanze dello Studio.

DOPO AVER FATTO CLIC SULLA SEDIA DEL REGISTA:
Il riquadro del film diventerà nuovamente 3D e voi potrete tornare allo Studio.

Riquadri e frecce

Fate clic qui per dare un'occhiata alle parti del film che avete già finito.

Cestino:
Se non desiderate un oggetto, potete prenderlo e gettarlo nel cestino.

Spezzone:

Lo spezzone di pellicola compare a destra sia nel riquadro 3D che nel riquadro del film.
Dovete trovare gli oggetti mancanti nello studio e disporli qui.
(Potete raccogliere soltanto sei oggetti contemporaneamente, in modo da essere sicuri di raccogliere soltanto gli oggetti di cui avete realmente bisogno per la scena corrente).
Dopo aver raccolto gli oggetti mancanti, dovete metterli nei posti giusti per completare il film.
(Gli oggetti mancanti possono essere trovati in differenti stanze dello studio dopo aver risolto i giochi e le attività.)

Riquadro del regista:

Dopo aver trovato tutti gli oggetti mancanti e averli messi ai loro posti, l'immagine sullo schermo diventa a colori, e lo spezzone di pellicola diventa il riquadro del regista.
Ora potete rivedere il film.

Frecce:

Queste frecce ci permettono di vedere gli attori che partecipano al film secondo il loro ordine. Fate clic sull'attore che volete vedere e ascoltare.

Labbra:

Se desiderate cambiare quello che dice l'attore, cancellate la voce o registrate qualcosa di completamente nuovo facendo clic sulle labbra.

Persone viola:
Se desiderate aggiungere una risposta del pubblico per ogni frase, fate clic sulle persone viola.

Note musicale:
Se desiderate cambiare la musica di sottofondo, fate clic sulla nota musicale.

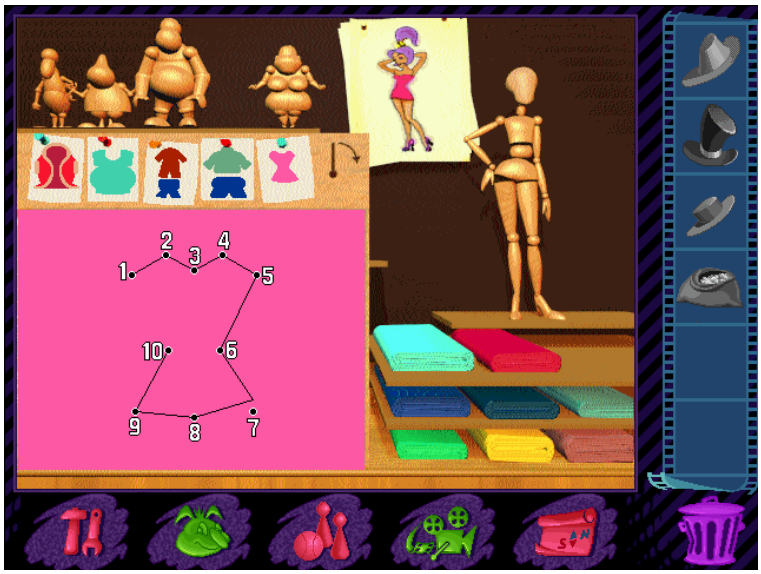
Schermo verde:

Fate clic su questo tasto per vedere il film. Se desiderate vedere l'intero film che avete completato, tornate alla scena numero 1 e quindi fate clic sullo schermo verde.

ATTIVITA':

Ricordatevi che quando vedete il guanto giocare con la sfera, questo significa che vi è un gioco o un'attività. Ci sono 14 differenti attività nello Studio:

Progettazione:



In questa stanza vengono disegnati i vestiti degli attori e della attrici del film.
Potete scegliere il manifesto dell'attore o dell'attrice di cui volete progettare il costume.
Ora scegliete un manichino per abbinare la figura dell'attore o dell'attrice del manifesto.
Scegliete la faccia, i capelli ed il cappello per quella figura e quindi disegnate i vestiti.
In primo luogo usate il tavolo da lavoro per trovare il disegno giusto. Poi scegliete il colore guardando la nota sul tavolo.
Infine tagliate il tessuto secondo la sequenza dei numeri.

Creare il film:

La prima cosa che dovete fare è scegliere il film.
Ora scambiate fra loro i fotogrammi e metteteli nell'ordine giusto fino ad ottenere un film animato. (Organizzate i fotogrammi seguendo la sequenza dei numeri).
Per poter vedere il film che avete creato, fate clic sul pulsante della cinepresa.

Dovete completare tutti e quattro i film brevi e poi unirli in sequenza per ottenere un film lungo.
Nel primo livello di difficoltà, potete organizzare i fotogrammi secondo la sequenza dei numeri.
Nel secondo livello di difficoltà, riceverete i numeri soltanto se non lo mettete a posto dopo due volte.
Nel terzo livello di difficoltà, i numeri non compaiono affatto.

Accendere le luci:

Tutto ciò che dovete fare è cliccare sulle luci nello stesso ordine in cui si sono illuminate.

Scambiare i diamanti:

Tutto ciò che dovete è scambiare i diamanti blu con quelli rossi.

Riparare la finestra:

La finestra di vetro colorata si è rotta! Siate rapidi a rimettere a posto tutti i pezzi.

Che cosa c'è dietro ai mattoni?

So che siete curiosi di scoprire che cosa c'è dietro ai mattoni!
Usando il la mazza e la palla, potete buttare giù tutti i mattoni che stanno vi stanno nascondendo l'immagine. Fate attenzione non lasciar cadere la palla!

Puzzle:

Qui ci sono due puzzle con tutti i pezzi mescolati?
Tutto ciò che dovete fare è scambiare i pezzi fino ad ottenere la figura intera!

Trova l'animale:
Sul cavalletto, c'è l'immagine di uno strano animale diviso in tre parti. Fate clic su ogni parte dell'immagine fino ad ottenere un animale intero!

Abbina il verso all'animale:
Questa è una incredibile macchina per le voci. Ogni tasto fa il verso di un animale. Vedrete che le immagini cambiano. Così ascoltate il verso e ricordatevi dove lo avete trovato. Ogni volta che appare l'immagine di un animale, dovete trovare il verso che si abbina all'immagine.

Tris:

Se riuscite a mettere tre ossa incrociate in fila, (in linea retta o diagonalmente), vincerete il cranio di cui avete bisogno.

Gioco delle Carte:

Qualcuno ha strappato le carte a metà, voi dovete rimetterle insieme. Non bastano accoppiamenti casuali, dovete abbinarle in modo che combacino. E ricordatevi! Potete soltanto lanciare un solo accoppiamento di carte alla volta.

Colora per numero:

Questo è semplice quanto sembra. Basta colorare seguendo i numeri!
Nel primo livello di difficoltà, se mettete un colore nel posto errato, il colore sparirà.

Apri la cassaforte:
Per aprire la cassaforte, dovete trovare il biglietto in qualche luogo in questa stanza. Sul biglietto ci sono le istruzioni su come aprire la cassaforte.

AVVISO DI COPYRIGHT
Non potete copiare, affittare, dare in leasing, decompilare, disassemblare, o creare prodotti derivati da questo software o da tutti i materiali inclusi senza prima ottenere il permesso scritto da Compedia srl. La violazione di queste regole è un'azione criminale, i trasgressori saranno perseguiti a norma di legge. Questo programma è stato protetto dalla copiatura illegale. Ogni tentativo di alterare il meccanismo di protezione dalla copia è una violazione dei diritti del produttore. Il produttore non è responsabile di danni derivanti dall'alterazione del meccanismo di protezione dalla copia. L'uso del programma è sotto la responsabilità dell'utente.
(c) 2001, Compedia Srl. Tutti i diritti riservati.

RINGRAZIAMENTI:

Direzione e Produzione:	Gil Ilutowich
Co-Produttore:	Ilan Goldberg
Progettazione e sceneggiatura:	Gil Ilutowich Michael Gershanik Felix Tsetlin Genady Arkoulis
Modelli 3D e animazione:	Felix Tsetlin
Animazioni 2D e sfondi:	Genady Arkoulis Michael Gershanik
Programmazione:	Gil Levinson Sergey Doze Yaron Ashkenazi
Musica ed effetti sonori:	Amir Hacohen
Consulente linguistico:	Daniel Rirdan Yvette Rankin Stacey Machlev
Grafica:	Maya Marine Glasha Marine Suzi Vivanti
Ringraziamenti Speciali:	Shai Newman Ofer Kalif Dr. Hava Locker Adir Regev
Localizzazione:	Infolab VdA